

O jogo do jogo: considerações sobre o retorno do jogo à cena filosófica e seu rendimento estético

Carlinda Fragale Pate Nuñez*

Resumo

O artigo apresenta considerações sobre o retorno do jogo à cena filosófica, salientando a posição privilegiada que Schiller confere à tendência humana ao jogo (*Spieltrieb*), para solucionar a divisão antropológica inicialmente concebida entre a tendência formal (*Formtrieb*) e a tendência sensível (*Sinnlichkeitrieb*). Aquela noção, apenas conceitualmente deduzida, ocupa um lugar fundamental, nas *Cartas sobre a educação estética* de Schiller, para o entendimento da tradução poética como lugar dominado por jogos intersemióticos. A tendência ao jogo estético (*ästhetische Spieltrieb*) surge aí como etapa de culminância, na externalização da humanidade do homem, a que o jogo se presta. A performance lúdica da arte se expressa claramente, pois, através da mimesis ficcional, poética e tradutória.

Palavras-chave: jogo, Schiller, tendência ao jogo, jogos intersemióticos, estética, tradução.

Demarcação teórica do campo

O jogo constitui um dos temas mais caros à filosofia, desde os albores da reflexão socrático-platônica até as abordagens mais atuais, em perspectiva antropológica, sociológica, psicanalítica; pedagógica, histórica..., apenas para citar alguns de seus tratamentos mais recorrentes. Ele é sempre um desafio, que subentende uma *episteme* e, na ação peculiar que o constitui, mobiliza ao exercício de pensar (JACOB, 1990). Se, entretanto, o jogo, no pensamento contemporâneo, além de divertir, alcança o estatuto de categoria teórica e pode ser surpreendido como princípio geracional de uma epistemologia, sua reputação histórica não foi sempre tão prestigiosa.

Na verdade, o jogo sai da cena filosófica quando Aristóteles o identificou com o divertimento e o repouso. Ter

* Universidade Estadual do Rio de Janeiro.

como causa final a si próprio (*Política*, VIII, 3) trouxe-lhe a pecha de atividade menor, sem alcance, pueril e indigna de ser estudada. O jogo vai retornar à cena filosófica tardiamente, a partir do século XVII, quando ultrapassa, por um lado, o caráter ambíguo que o acompanha por toda a Antiguidade; por outro, a desqualificação a ele imposta por Aristóteles na *Ética* prescrita não só a Nicômaco, mas a toda a tradição cristã-medieval e científico-humanista, intolerante para com o ludismo. Sob o peso da contradição originária – que referenda os jogos como prática social, mas os deprecia, do ponto de vista da reflexão moral e teórica – foram necessários quase vinte séculos, até que Pascal, Erasmo, Leipzig e Rousseau, avançando paulatina e progressivamente na elucidação da fenomenologia do jogar, construíssem um novo olhar sobre a questão lúdica e o ludismo, capaz de abrir uma tradição *pro ludis*.

É, todavia, com Schiller que a noção de jogo readquire a dignidade formativa que a escola aristotélica¹ lhe negava. Pode-se dizer que ocorre uma “virada do jogo” na história filosófica dos jogos, que se inicia a partir dos séculos XVI (com Pascal²) e XVII (com Leipzig³ e os estudos de probabilidades, derrotando o acaso) e se completa com as *Cartas sobre a educação estética do homem*, de Schiller (publicadas em 1795). Schiller reabilita definitivamente o tema do jogo em filosofia, apoiando-se principalmente em Kant.⁴ Schiller concebe, como solução para o problema da divisão antropológica demonstrado no sistema kantiano, a mediação operada pelos jogos entre

duas tendências (*Triebe*) humanas que se opõem: *Formtrieb* (tendência formal) e *Sinnlichetrieb* (tendência sensível). Schiller demonstra a capacidade que o jogo tem de realizar o encontro entre preocupações científicas e intenção estética. Nesse sentido, funciona como espaço teórico de cruzamento entre práticas sérias e altamente prazerosas, atividades que, não sendo necessariamente belas, virtuosas ou úteis, são necessárias para definir o humano. Em outras palavras, sugere a intervenção da noção de jogo, como *agônes*, criações da cultura (adiante se retornará a este ponto), que melhor a explicam.

Como se verá ao longo desta explanação, graças ao desenvolvimento que Schiller dá a idéias contidas na *Crítica da faculdade do juízo* de Kant, a abordagem dos jogos desloca-se do campo moral para o estético (COSTA LIMA, 1993, p. 153-173). É nesse nicho – a estética – que a temática lúdica pode atingir a mais alta rentabilidade, vindo a subsidiar a leitura de teóricos que, posteriormente, se valeriam da metáfora lúdica na organização de suas premissas e de seu aparato conceitual.

Esse é o caso de Jacques Derrida, que contribui definitivamente para a consolidação do desconstrutivismo francês e conquista um lugar de referência nos estudos literários, quando destrinça do *Fedro* de Platão a figura-chave de Thot, deus egípcio dos jogos e do *lógos*, e a torna o termo articulatório de sua teoria sobre o estilhaçamento do corpo textual (análogo ao destino imposto por Thot a Osíris) e a disseminação de sentidos escriturais (após

a violência perpetrada contra a fonte da luz, a voz do pai, a *arkhé* do sentido). Já na primeira grande parte da obra, é da noção de jogo que o filósofo se vale em suas palavras de abertura à insuperável “Farmácia de Platão”: “Um texto só é um texto se ele oculta ao primeiro olhar, ao primeiro encontro, a lei de sua composição e a regra de seu jogo” (DERRIDA, 1991, p. 7).

No capítulo não gratuitamente intitulado “O jogo: do *phármakon* à letra e do cegamento ao suplemento”, o termo conceitual com que se fecha a farmácia é o “jogo do suplemento” (p. 122), sem o qual não se resgata a *différance*, ou a ipseidade do sentido.

Na mesma linha de rendimento teórico da metáfora do jogo encontra-se Wolfgang Iser, em cujo “Epílogo” ao *Fictício e o imaginário*, se lê, igualmente na frase de abertura, que “o jogo do texto resulta de uma transformação de seus mundos de referência, no entanto, deste jogo emerge algo que não pode ser deles deduzido. [...] não há representação sem performance” (ISER, 1996, p. 341).

Ao longo da exposição, a noção de performance vai tornando quase auto-evidente a presença do elemento lúdico no conceito de mimesis pós-clássica. Situando a mimesis como ato performativo decorrente do “jogo básico que se define no movimento do **vaivém** entre formar e combinar, e entre esquema e correção”⁵ (1996, p. 348 - grifo nosso), Iser explica o aparecimento do objeto ilusório na esfera perceptiva (empírica e sensível), ao mesmo tempo que reforça a eficiência da solução schilleriana no tratamento do fenômeno estético.⁶

Adorno vai explicar o entrelaçamento essencial entre filosofia interpretativa e materialismo – um dos fundamentos de seu pensamento crítico – também como jogo:

Concedi à facticidade histórica, ou à sua ordenação, o poder que propriamente corresponde às invariantes, às peças ontológicas fundamentais; pratiquei a idolatria do ser historicamente produzido, fiz a filosofia perder qualquer padrão de medida constante, condenei a filosofia a um **jogo estético de imagens** e transformei a *prima philosophia* em ensaísmo filosófico (1996, p. 340 - grifos nossos).

Nas palavras do próprio Adorno, “o movimento que aqui se executa como jogo, o materialismo executa com seriedade”.

A dialética, que lhe serve de tema (cf. *Dialética do esclarecimento*, 1944), estrutura também o jogo por meio do qual a interpretação da realidade e sua superação se podem relacionar. O malogro do modelo esclarecido, assim como o blefe da plena positividade, dos quais resultou um mundo destruído em seus valores humanos e destrutivo pela voragem negocista, são confrontados na análise adorniana de seus resultados: a indústria cultural, a ontologia do Estado falso, a razão autoritária e suas estratégias de subordinação de todo indivíduo, entre outros sintomas de “vida danificada”. A interpretação dessa realidade só se viabiliza se se constitui, simultaneamente, em teoria e ação; se nega o primado lógico da identidade e as respostas enfáticas, que dissolvem os enigmas, sem lhes apreender o sistema, o seu mecanismo, o seu jogo interno; se joga o jogo da

resistência ao interesse dos sentidos (*Widerstand der Interesse der Sinne* kantiana, par. 29, ou 1995, p. 114) e, superando-a, se exerce como dialética negativa. Em Adorno é mais clara a conexão que se origina em Kant – “A liberdade é representada antes no jogo do que sob uma ocupação legal” (p. 115) – e passa por Schiller – “Para resolver na experiência o problema político é necessário caminhar através do estético, pois é pela beleza que se vai à liberdade” (2002, p. 22) – ou, ainda, falando do artista – “Deve moldá-lo [ao Ideal] em ilusão e verdade, nos jogos de sua imaginação e na seriedade de suas ações” (p. 51) –, tendo em vista o percurso escolhido (do pensamento político ao estético).

O pensar dialético é, em si, plena expressão lúdica, pelo pluralismo que o determina, pelo esfacelamento de uma *ratio* autocentrada, pelos saberes que ele convoca. Nessa perspectiva, quando pensamos dialeticamente, estamos jogando com um enigma, algo cuja constituição só se pode deduzir. Exatamente como Schiller chega à tendência humana ao jogo – em termos abstratos, perfeita, para compor a arquitetura da antropologia schilleriana, tanto quanto para conferir o grau de objetividade à sua teoria estética. Em correspondência a Körner, Schiller (2002) admitiria que sua estética não se podia organizar apenas racionalmente; não podia prescindir da experiência sensível e da empiria. Parece que, recursivamente, ao ensaísta clássico se poderiam atribuir as palavras do frankfurtiano:

O gesto transformador do **jogo do enigma** – não a mera solução como tal – dá o protótipo das soluções, de que unicamente a práxis materialista dispõe [...]. Só dialeticamente me parece possível a interpretação filosófica. Quando Marx reprovava aos filósofos que apenas haviam interpretado o mundo de diferentes formas, que apenas o haviam confrontado, tratava-se de transformá-lo. Essa frase não somente é legítima da práxis política mas também da teoria filosófica. No aniquilamento da pergunta se confirma a autenticidade da interpretação filosófica e o puro pensamento não é capaz de levá-la a cabo a partir de si mesmo; por isso leva à práxis forçosamente. É supérfluo procurar uma concepção de pragmatismo, em que teoria e práxis explicitamente se cruzem de tal maneira, como na dialética.

Não seria simplismo falar de paralelismo, nos percursos de Schiller e Adorno, a despeito das respectivas peculiaridades: ambos são levados da questão política à estética; nos dois teoria e prática se dialetizam e implicam a resultante crítica, negativa, tradutória das racionalidades que só a arte pode unificar; continuam ambos a concordar quando atribuem aos esquemas lúdicos competências análogas às da arte (afinal, os jogos – à custa da ficcionalidade – mimetizam realidades que, de outra forma, não se conseguiriam expressar⁷).

Pretendemos salientar a posição privilegiada que Schiller confere à tendência humana ao jogo (*Spieltrieb*), noção por ele conceitualmente deduzida, que ocupa um lugar fundamental, nas *Cartas sobre a educação estética* (1995), mas servirá também para o

entendimento de questões desenvolvidas por pósteros, muito embora nem sempre se lhe rendam os créditos devidos. Dentre elas destacaremos o da ‘tradução poética’, mais claramente compreendida como lugar dominado por jogos intersemióticos. A tendência ao jogo estético (*ästhetische Spieltrieb*) surge aí como etapa de culminância, na externalização da humanidade do homem (expressão que apenas filosoficamente dissolve o pleonasma que a constitui) a que o jogo se presta.

Dessa forma, o presente trabalho tem como objetivo colocar em evidência a importância da reflexão schilleriana sobre estética, apontando (embora não exaustivamente) em que pontos há concordância, continuidade e/ou discordância, em relação à analítica kantiana, seu ponto de partida. O alvo dessa investigação não se restringe ao contraponto entre os dois filósofos. O tratamento comparativo de suas concepções sobre o belo coloca em evidência termos articulatórios sobre os quais nos interessa pensar, especialmente as noções de *jogo* e de *resistência*, nos estudos estéticos.

Uma via de mão dupla, por conseguinte, se constrói. Nela se sobressai a transitividade do jogo: 1 - se levamos em conta a performance lúdica da arte, a mimesis se deixa perceber por diferentes modalidades: ficcional, poética e tradutória; 2 - pela interação entre ficção, poética e tradução dá-se continuidade ao pensamento dos jogos, em seu jogo próprio, a essa altura já plenamente reconhecido em sua rentabilidade filosófica.

Início da partida

Como já se referiu anteriormente, o jogo retorna à cena filosófica após um longo período em que esteve sob a suspeição de prática infantil, irrelevante, marcada pela inadequação em relação a um projeto de formação social e ética que norteou praticamente toda a *paidéia* grega, com a qual o mundo romano jamais rivalizou. Aí já se inscreve uma ambigüidade que nos interessa investigar. Em seu ambiente grego, os jogos funcionam como o critério com que se discernem processos radicalmente opostos. De um lado, os jogos desqualificados, associados ao *paízo* (brincar) infantil e à *paidiá* (brincadeira) da criança (*pais*, *paidós*), mas, igualmente, à mais importante obra da civilização humanística dos gregos, a sua *paidéia*. De outro lado, os *agónes* – jogos propriamente ditos – com caráter institucional, ligados ao mundo racional, regrado e adulto. Na chave dos *agónes* e de seu correspondente verbal *ágo*, *águein* (conduzir), encontram-se as mais importantes práticas da antropologia arcaica, por sua gravidade e anterioridade, os jogos fúnebres,⁸ em honra aos cadáveres, mas também as competições atléticas, os certames políticos, os festivais dramáticos, enfim, os lugares simbólicos altamente regulamentados, controlados social e publicamente, nos quais a regra democrática por excelência da isonomia⁹ se colocava em questão.

Fogem a esse esquema os objetos lúdicos que dependem exclusivamente de habilidade técnica e de condiciona-

mento motor, como o jogo com peões (*petteía*), e os jogos de azar, como o de dados (*kubeía*). Tais joguetes, projetados exclusivamente para o fim a que se destinam (explorar a finitude do objeto), limitam a diversão e, por isso, se excluem à complexidade reconhecida nos jogos em que todo o corpo se vê aplicado ou que demandam esforço intelectual.

Derivada de *jocus*, -i, a noção substantiva de jogo se liga ao entretenimento e à distração plenos. Como noção adjetiva (ação *lúdica*), derivado de *ludus*, -i, remete ao jogo regrado ou, genericamente, a qualquer sistema de regras. Muito embora a *paidía* grega pareça corresponder ao *jocus* romano, assim como os *ludi* possam ser correlacionados aos *agónes* difundidos por todo o mundo grego, a história e a sociologia alertam para o fato de que uma mesma sociedade, em épocas diferentes, ou em sociedades diferentes numa mesma época, utilizam para “jogar” termos que nem sempre funcionam como sinônimos, nem mesmo se consideram equivalentes (JAKOB, 1990).

Ainda assim, a superposição desses semantismos ocorre em algumas línguas, nas quais a mesma palavra serve para jogar e encenar (*play* e *to play*, *Spiel* e *spielen*). O imaginário dessas línguas preserva, conceitualmente, essa importante parte da representação (cênica ou não) que é o ludismo. Dimensões de atividade infantil, mas também de prática regrada e da representação cênica, indicam a natureza heteróclita dos materiais a que o jogo remete. Acrescente-se a isso a constatação de que a utilização de uma mesma

palavra para designar realidades diferentes já indica que uma significação comum as une.

Daqui se retira a primeira propriedade fundamental do jogo que o qualifica ao serviço filosófico a que Schiller o chamou: ainda que os autores pré-kanianos discordassem no nuançamento de suas propriedades, todos apontam, no jogo, uma vocação intrínseca para nomear um ponto de encontro, um espaço teórico de cruzamento (DUFLO, 1999). Pascal se vale da temática lúdica para pensar simultaneamente questões científicas e éticas. Rousseau coloca-o como mediador entre prazer e restrição, liberdade e lei (uma vez que o jogo, como atividade essencialmente livre, gratuita e prazerosa, leva o jogador a uma submissão autônoma às regras: o homem, jogando, aprende a liberdade e atinge o prazer através da rigorosa observância da lei auto-imposta). Kant, que discorda de quase tudo que Rousseau postula a respeito da temática lúdica, valoriza a aprendizagem que os jogos promovem da dimensão coercitiva do real: os jogos ensinam a criança a coagir-se a si mesma, a se aplicar em atividades duradouras, a conhecer e a desenvolver as forças de seu corpo. Com esse investimento de questão muito específica, Kant identifica a experiência estética com um “livre jogo das faculdades” racional e sensível. Aí se baseia a proeminência do jogo como categoria operatória que logra, primeiro, na *Crítica da faculdade de julgar*, a unificação (no juízo reflexivo estético) dos juízos teórico e prático; depois, serve para realizar

a unificação da antropologia schilleriana,¹⁰ bem como estruturar-lhe a teoria do belo.

Avançando na descrição de suas propriedades, embora não exista um conceito universal para jogo, é praticado universalmente e, por isso, constitui uma dimensão essencial da existência humana. Há no jogo uma mimesis da vida (FINK, 1966), uma cinética própria, que o torna princípio de ativação de todo o ser. O homem, quando joga, se coloca por inteiro no jogo.

A intensidade da atividade lúdica constitui a maior prova de que o jogo nunca é desprovido de finalidade, muito embora seu *télos* – imediato (a conquista do prêmio) ou mediato (o prazer lúdico) – seja auto-referenciado. Nesse sentido, é, efetivamente, uma representação da vida em plenitude, no seu caráter natural. O prazer que proporciona é signo de uma funcionalidade espontânea, do caráter pragmático e sistêmico, integrado na organicidade da natureza. Essa convicção está em Kant. Quando joga, o indivíduo “acredita estar agindo por si mesmo e por seu livre movimento”, mas “é a natureza que interfere e serve a fins que o ultrapassam. [...] a natureza... faz seu bem com ele sem ele” (DUFLO, 1966, p. 59). Assim concebido, colocam-se a descoberto as conexões entre jogo e mimesis: a *tékhne* que sobrevém da natureza não artificiosa, mas autenticamente capaz de acionar sensações, sentimentos, pensamentos, é o próprio jogo (sempre mimético) ou a mimesis que joga (lúdica), qualquer dos dois casos sempre encarregados de movimentar a natureza, quando acionam as suas engrenagens.

Graças aos valores metafóricos do jogo, a rede lúdica expande-se, o que amplia também, pela análise das suas partes, a percepção das propriedades epistemológicas do jogo. É o que se constata se se pensa que uma máquina (*mekhané*) ou qualquer artefato técnico-imaginativo (como uma armadilha ou mesmo um texto), para funcionar, precisa que entre em ação (*práxis*) o jogo de elementos que a compõem. A facilidade de mover-se é determinante (*tékhne*). O espaço vazio que é ocupado (vir a ser da *phýsis*) decorre do jogo situado nesse entremeio, nesse espaço intermediário que é o campo imperceptível, onde as distâncias se estipulam e/ou se anulam, sob o princípio articulatório da *mimesis*. *Phýsis*, *tékhne*, *práxis*, *mimesis* constituem o pecúlio nocional que ajuda a cartografar o território mental e prático ocupado pelos jogos.

A síntese desse processo pode ser encontrada numa sentença kantiana: “Duas pessoas que lutam assim [apaixonadamente, numa partida] crêem jogar uma com a outra: na verdade, é a natureza que joga com elas” (Antropologia de um ponto de vista pragmático, par. 86, apud DUFLO, 1966, p. 59), ou no contexto da mimesis poética que nos oferece Ricardo Reis, na *Ode* anexa ao final deste trabalho.

Da mesma forma que a ode projeta a reflexão kantiana, funcionando uma como a tradução poética (ou, recursivamente, a interpretação filosófico-anropológica) da outra, pode-se considerar que, genericamente, todo jogo opera uma tradução *sui generis* e associa campos de pensamento, a princípio, incomunicáveis e até díspares.

Lidar com o jogo mobiliza às apreensões transculturais, às articulações intersemióticas, à leitura transversal (capaz de dimensionar as sobrecodificações textuais), sem o que as traduções, os diálogos intertextuais, a interpretação não se consumam.

Adotado pela filosofia pragmática de Kant, “o tema do jogo tornou-se o lugar onde a Filosofia é instada a desvelar sua antropologia” (DUFLO, 1966, p. 67), ou seja, a expor sua concepção do homem, ou a produzi-la, assumindo, assim, seu pensamento antropológico. Esse foi o caminho seguido por Schiller, com e contra Kant.

A analítica kantiana do belo e do sublime – uma cartada decisiva

Schiller dá seguimento à lição kantiana que situa a percepção estética como livre *jogo* entre imaginação e entendimento. Ainda que o termo não tenha sido empregado em seu sentido próprio, ao adotá-lo Kant condensou muitas das propriedades do jogo na expressão “jogo das faculdades”. Apenas não podemos supor uma homologia entre eles, tanto mais que os jogos comuns integram as artes recreativas, opostas às belas artes. Essa distinção remete a outra, entre o prazer de sensação (experimentado em trocas de brincadeiras, jogos de azar, audições musicais..., e obtido pelo interesse do lucro, pela sucessão das sensações ou pela alternância das representações), e o prazer da reflexão, cujo critério é

ser universalmente comunicável (discernível pelo jogo das faculdades). Nas artes recreativas, corpo e alma reagem simultaneamente, de modo que a ação é recíproca e resulta em sentimento de saúde. O jogo das sensações promove a união harmoniosa entre corpo e espírito, porém a experiência prazerosa permanece singular.

O jogo das faculdades do gosto promove a união intersubjetiva das faculdades do espírito. Aqui o esquema se torna, entretanto, problemático, uma vez que não se pode mais prosseguir com as correlações paralelísticas. Afinal, o jogo das faculdades é criteriosamente distinguido por Kant, muito embora essa nova subdivisão não se encaixe perfeita na arquitetônica kantiana.¹¹ São dois os outros jogos: um,

Jogo livre das faculdades sensíveis e sensatas	
Experiência do belo	Experiência do sublime
Jogo entre a imaginação e o entendimento (Verstand)	Jogo entre a imaginação e a razão (Vernunft)
Jogos intersemióticos	Jogo entre forma e idéia

entre a imaginação e o entendimento, na experiência do belo; outro, da imaginação e da razão, na experiência do sublime. O jogo participa, nominalmente, na percepção do belo, mas comparece apenas furtivamente na consideração da sublimidade:

A satisfação relativa ao belo acarreta diretamente um sentimento de promoção da vida e, por essa razão, é suscetível à atração e a uma imaginação que joga; o sentimento do sublime, em compensação é um prazer que surge apenas indiretamente, sendo produzido pelo sentimento

de uma momentânea suspensão das forças vitais e imediatamente seguido por um efusão dessas ainda mais forte, e por conseguinte, enquanto emoção, ele não parece ser um jogo, mas algo sério, na ocupação da faculdade da imaginação (par. 23).

O jogo funciona aqui como mediação que viabiliza a circulação e o encontro das propriedades da imaginação e do entendimento, dos quais resulta a beleza. O efeito desse jogo é um sentimento da concordância recíproca entre as faculdades, mas assinala também uma concordância das faculdades de conhecer que o sujeito sente que é comunicável. Tudo isso é muito diferente do simples prazer dos sentidos, que permanece singular, nas artes recreativas; ou do prazer indireto, desprazer, uma outra ordem de prazer suscitada pelo sublime, que sabota a interatividade lúdica ao refugar do jogo com o entendimento e se apresentar já como um conceito da razão.

Ocorre, todavia, que o objeto apto à apresentação da sublimidade não pode estar contido numa forma sensível, já que concerne a uma idéia da razão. Nesse sentido, constitui um objeto independente da natureza, gerador de incongruência e aporia, que descreve uma estética desnaturada, de desnaturação, enfim, negativa: que nega o gosto, nega o entendimento, nega os conceitos (LYOTARD, 1993). No seu trabalho denegatório da natureza e de suas formas, entretanto, enquanto se afirma pela não-presença, pela anti-figuratividade, pela violência (contra a faculdade da imaginação) e pela in-

conveniência (em relação à faculdade da apresentação), vai-se assemelhando ao *joker*, o grande jogador, o mais potente símbolo de todos os jogos, e à sua estética particular.

Em sua ambivalência fundamental, a engenhosidade lúdica, a auto-referencialidade de sua estruturação também se infiltram, ainda que discretamente, nas manifestações de sublimidade. Como a *Crítica do juízo* só emprega a noção de jogo para formular a relação contínua (na experiência do belo) e/ou descontínua (para o sentimento sublime) entre as faculdades sensíveis e racionais que têm lugar no juízo estético, cabe aproximar a idéia de jogo dos conceitos de belo e sublime.

A expressão “jogo das faculdades” traz consigo a constelação significativa do jogo, nos seus sentidos particulares, aporéticos, complexos e paradoxais. Mesmo empregado com valor figurado, trata-se ainda de um mediador técnico e campo de invenção engenhosa; objeto prático, desencadeador de ação e performance; veículo ficcional e imagético; operador de passagem (LYOTARD, 1993) e fronteira entre o racional e o irracional, o conhecido e o desconhecido, a realidade e a ficção, o eu e o nós, o consciente e o inconsciente; a factualidade histórica e a mimesis, o belo e o sublime.

Surpreendido por essa perspectiva, o jogo que Kant projeta nominalmente na chave da beleza, por ser da natureza, existir como forma sensível-cognoscível, causando satisfação e alcançando plenitude na mimesis que empreende, também é afim ao sublime, pois a

qualidade da performance lúdica se confirma através do fator quantitativo (através de pontuação e da repetição eficiente). Os jogos podem ser tão saudáveis quanto prejudiciais, quando levam a uma *hýbris* da potência física, intelectual, imaginativa ou sensória (sempre uma violência que curto-circuita o pensamento e deflagra o desejo do ilimitado). Paulatinamente, os jogos vão migrando para a chave da sublimidade, uma vez que possuem, na verdade, muito pouco de ornamental (o que existe de ornamento, fantasia, é desprezado, em favor da racionalidade que estrutura o jogo em si). O fundamento dos jogos está tanto em nós (como autodeterminação e talento) quanto além de nós (desejo e liberdade). Há elementos de prazer negativo, imiscuídos nos riscos e frustrações com que lidam todos os jogadores. A ética dos jogos determina prazeres indiretos, que ultrapassam a vitória e a premiação final. Enfim, a porção de leveza e frivolidade é irrisória no pensamento lúdico – Freud afirmará que nada há de mais sério do que jogar.

Contrariando, pois, em parte, a lição kantiana, podemos verificar que os jogos denegam as guerras ao lidarem com uma agressividade controlada; parodiam reinados todo-poderosos, apesar de seu amor à glória; simulam conquistas amorosas, a despeito de o jogador ser um idólatra de si próprio; lançam-se ao enriquecimento e à abastança, pois têm no dinheiro um grande incentivo; empreendem golpes, roubo e morte, muito embora impliquem sempre uma violência socializada.¹²

A dificuldade em aceitar a correlação entre os sentimentos sublime e lúdico, sublimidade e jogo está no fato de ser este último essencialmente um mediador técnico e o objeto sublime prazer sem mediação (*unvermittelbar gefällt*), apenas pela “resistência ao interesse dos sentidos”, ou seja, contrariando o interesse sensível.

Não tanto o objeto com que se joga (o suporte material do jogo) nem aquilo que se joga (a estrutura lúdica que determina o jogo), mas a ação mesma de jogar é absorvida dinamicamente na representação positiva ou negativa, bela ou sublime. No caso desta última, a possibilidade de apresentação do infinito, de reunir sensível e supra-sensível, de superar o interesse dos sentidos (da natureza) remete à noção de representação-efeito (COSTA LIMA, 2000, p. 206-211) que produz o dessemelhante, mas mostra também a intimidade do efeito, mostra por refração. Ainda um jogo – desta vez arrebanhando o leitor.

Se, entretanto, as idéias da razão são inomeáveis (*unnennbare*) e os seus objetos escapam à concepção, são inapreensíveis por uma idéia racional, mais um motivo para se perceber a situação plena do jogo, adequando-se à inadequação, tornando concorde a discordância, realizando essa operação de imediata e eficiente apresentação da idéia à razão, sem nomeá-la diretamente (como *negative Darstellung*, apresentação abstrata, inteiramente oposta ao modo sensível),¹³ designada nem exatamente por uma metáfora, mas pela catacrese, que o próprio jogo em Kant é.

A nova antropologia schilleriana ou a decisão da partida

Schiller determina a noção contemporânea de jogo ao torná-lo o fator que resolve as cisões internas descritas pela antropologia pragmática kantiana e, conseqüentemente, elemento decisivo de sua própria concepção antropológica.

Os vínculos entre o tema do jogo e a questão antropológica não são fortuitos: não só a investigação antropológica questiona o sistema de regras e estratégias que integram os jogos da vida humana, como também propõe a sua interpretação sobre a significação dos fenômeno e do comportamento lúdico.

Seguindo os procedimentos adotados na antropologia pragmática kantiana, Schiller busca (assim como o fizeram Fichte e o jovem Hegel) o fundamento supra-sensível da divisão antropológica, com vistas a propor uma solução para o problema. Descreve, então, a dupla legislação que separa o homem físico do homem moral, distingue natureza e razão, a inserção na temporalidade e na multiplicidade.

A conciliação proposta por Kant, através do juízo do gosto, é reformulada por Schiller, nas *Cartas sobre a educação estética do homem*, a partir de um terceiro caráter, conciliador das tendências humanas, mas, ao mesmo tempo, restaurador da experiência totalizadora vivenciada pelo homem grego na Antiguidade. A possibilidade de restauração desse caráter total não poderia, todavia, depender da política

ou da filosofia (soluções anacrônicas para o problema), mas da arte. Um conceito puro de beleza, desvinculado da experiência empírica,¹⁴ é, então, deduzido, reorganizando o esquema das tendências humanas.

A Nona Carta propõe o abandono do modelo pragmático e a adesão ao conceito puramente antropológico, tendo em vista a superação das antinomias humanas através da arte. A denominada “antropologia pura” leva em conta um conceito de humanidade que considera as oposições inerentes à natureza do homem (pleonástica e filosoficamente concernentes à “humanidade do homem”). Nessa nova perspectiva entram em foco outras dicotomias: a divisão entre pessoa e Estado, entre o eu e suas determinações – oposições inerentes à natureza humana.

O circuito antropológico que gera homens selvagens (quando a tendência sensível prepondera sobre a tendência formal) ou homens justos, porém uniformes e programáticos (se domina a tendência formal sobre a sensível), tende a manter-se distante da plenitude harmoniosa encarnada no homem total. A ruptura reinvidicada aqui pela opção antipragmática de Schiller, diferentemente daquela operada pelo sublime na estética kantiana, provém da relação de reciprocidade (*Wechselwirkung*) que é possível instaurar entre as tendências fundamentais (*Grundtriebe*) do homem. O concurso (*zusammenwirken*) das tendências naturais constituiria uma solução dedutiva, funcionalmente identificada como *Triebspiel*. O estatuto de solução pelo jogo da reciprocidade

entre as tendências leva à concepção mais audaciosa de *Spieltrieb*, tendência humana ao jogo. A primeira (ludicidade) seria o princípio determinante da segunda (ludismo).

O jogo entra na construção teórica das *Cartas* como operador teórico, já que não existe uma terceira *Grundtrieb*. Assim, se impõe, na sua oposição aos instintos da natureza humana, à razão prática (onde Kant o situa), à antropologia pragmática e à fenomenologia do agir humano. Na Quarta Carta, dentre as três explicações fornecidas para que a terceira *Grundtrieb* seja exatamente a tendência lúdica (*Triebspiel*), a que nos interessa, no momento, diz respeito à capacidade a um só tempo coercitiva e liberadora que o ludismo traz consigo. Por esse talento conciliador, somente uma *Spieltrieb* se qualificaria para operar a reconciliação das Idéias da razão com o interesse dos sentidos.

O jogo recursivo/reversível descrito pelo jogo de palavras (*Triebspiel* – *Spieltrieb*) alcança sua coesão máxima quando o objeto da tendência ao jogo é apontado: a beleza, instância de reconciliação do ser humano consigo mesmo.

O jogo, sintetiza Duflo (1996, p. 61), “assinala a possibilidade de pensar, não de conhecer uma harmonia preestabelecida”. Essa noção mantém Schiller no programa de uma filosofia idealista, que considera a experiência do belo, capitalizada pela tendência ao jogo, a possibilidade de realização de sua idéia de humanidade total.

Concordando com Kant, Schiller entende o prazer provocado pelo concurso das faculdades do conhecimento como

resultante da ligação entre os domínios da natureza e da liberdade. Mas, superando o autor das três críticas, Schiller justifica a adequação do jogo em sua reflexão: o jogo, para Schiller, (1) promove a *síntese livre* entre o homem físico e espiritual, a sensibilidade e a razão; (2) faculta a *escolha livre* pela legalidade no sensível e no passional (liberdade e legalidade se reclamam).

Somente o jogo se mostra capaz de transformar oposições em cooperação harmoniosa. Percebido pelos sentidos, é sinônimo de amor (resultado do jogo entre desejo e respeito); por meio da razão, tem por objeto essencial a beleza, compreendida como forma viva. Na escala das expressões lúdicas (desde a natureza que joga, passando pelos animais, pelos jogos da imaginação e da razão humanas), os jogos estéticos ocupariam o ponto mais alto. Todas essas manifestações têm como traço comum a “liberdade no fenômeno” (ou autodeterminação do objeto e liberação de qualquer coerção externa). A grande diferença cabe à sua manifestação máxima, particularizada pela *ästhetische Spieltrieb* (tendência ao jogo estético), que não se explica pela natureza. É a capacidade legisladora da mente que intervém e, mediante a *tékhnē* artística, confere verdadeira autonomia ao objeto.

Sem a noção lúdica, Schiller não poderia contrapor à teoria kantiana do belo (“jogo livre indeterminado das faculdades...”) a sua tese de que o belo tem um fundamento objetivo a determinar-lhe um efeito sensível. Seus fatores são a forma e a regra, fatores de toda estrutura lúdica. O fundamento da

representação da beleza – a técnica – é determinado (convocada) pela natureza do objeto. Ratificando Kant – “a natureza é bela se parece arte; a arte é bela, se parece natureza” –, Schiller sustenta que a beleza é a “natureza na conformidade da arte” (dá a regra a si mesma), ou “natureza na técnica” (o objeto segue a sua natureza e a regra heautonômica). Lei e natureza, técnica e sensibilidade interagindo reciprocamente, jogando e realizando a mimesis das tendências humanas. Em seu centro, o jogo, que, na Décima-Quarta Carta, referendando a tendência aos jogos estéticos de seu formulador, postula: “O homem não joga senão quando, na plena acepção da palavra, ele é homem; e não é totalmente homem, senão quando joga.”

Conclusão

A performance lúdica da arte expressa-se claramente através da mimesis ficcional, poética e tradutória. Jogando com tudo o que anteriormente se disse, nada mais concludente do que o poema que a seguir se oferece como exemplo onde raros lances estéticos e filosóficos sobre o jogo se articulam – no qual tudo joga, e a vida medra.

Ode de Ricardo Reis

Ouvi contar que outrora, quando a Pérsia
Tinha não sei qual guerra,
Quando a invasão ardia na Cidade
E as mulheres gritavam,
Dois jogadores de xadrez jogavam
O seu jogo contínuo.
À sombra de ampla árvore fitavam
O tabuleiro antigo,

E, ao lado de cada um, esperando os seus
Momentos mais folgados,
Quando havia movido a pedra, e agora
Esperava o adversário,
Um púcaro com vinho refrescava
Sobriamente a sua sede.

Ardiam casas, saqueadas eram
As arcas e as paredes.
Violadas, as mulheres eram postas
Contra os muros caídos,
Traspassadas de lanças, as crianças
Eram sangue nas ruas...
Mas onde estavam, perto da cidade,
E longe do seu ruído,
Os jogadores de xadrez jogavam
O jogo do xadrez.

Inda que nas mensagens do ermo vento
Lhes viessem os gritos,
E, ao reflectir, soubessem desde a alma
Que por certo as mulheres
E as tenras filhas violadas eram
Nessa distância próxima,
Inda que, no momento que o pensavam,
Uma sombra ligeira
Lhes passasse na fronte alheada e vaga,
Breve seus olhos calmos
Volviam sua atenta confiança
Ao tabuleiro velho.

Quando o rei de marfim está em perigo,
Que importa a carne e o osso
Das irmãs e das mães e das crianças?
Quando a torre não cobre
A retirada da rainha branca,
O saque pouco importa.
E quando a mão confiada leva o xeque
Ao rei do adversário,
Pouco pesa na alma que lá longe
Estejam morrendo filhos.

Mesmo que, de repente, sobre o muro
Surja a sanhuda face
Dum guerreiro invasor, e breve deva
Em sangue ali cair
O jogador solene de xadrez,

O momento antes desse
 (É ainda dado ao cálculo dum lance
 Pra o efeito horas depois)
 É ainda entregue ao jogo predilecto
 Dos grandes indiferentes.

Caíam cidades, sofram povos, cesse
 A liberdade e a vida.
 Os haveres tranquilos e avitos
 Ardem e que se arranquem,
 Mas quando a guerra os jogos inter-
 rompa,
 Esteja o rei sem xeque,
 E o de marfim peão mais avançado
 Pronto a comprar a torre.

Meus irmãos em amarmos Epicuro
 E o entendermos mais
 De acordo com nós-próprios que com ele,
 Aprendamos na história
 Dos calmos jogadores de xadrez
 Como passar a vida.

Tudo o que é sério pouco nos importe,
 O grave pouco pese,
 O natural impulso dos instintos
 Que ceda ao inútil gozo
 (Sob a sombra tranquila do arvoredor)
 De jogar um bom jogo.

O que levamos desta vida inútil
 Tanto vale se é
 A glória, a fama, o amor, a ciência, a vida,
 Como se fosse apenas
 A memória de um jogo bem jogado
 E uma partida ganha
 A um jogador melhor.

A glória pesa como um fardo rico,
 A fama como a febre,
 O amor cansa, porque é a sério e busca,
 A ciência nunca encontra,
 E a vida passa e dói porque o conhece...
 O jogo de xadrez
 Prende a alma toda, mas, perdido, pouco
 Pesa, pois não é nada.

Ah! sob as sombras que sem qu'rer nos

amam,
 Com um púcaro de vinho
 Ao lado, e atentos só à inútil faina
 Do jogo do xadrez
 Mesmo que o jogo seja apenas sonho
 E não haja parceiro,
 Imitemos os persas desta história,
 E, enquanto lá fora,
 Ou perto ou longe, a guerra e a pátria
 e a vida
 Chamam por nós, deixemos
 Que em vão nos chamem, cada um de nós
 Sob as sombras amigas
 Sonhando, ele os parceiros, e o xadrez
 A sua indiferença.

Abstract

This article focuses the return of playing to philosophical discussion, emphasizing the privileged position Schiller confers to the human tendency to play (*Spieltrieb*), in order to solve the anthropological division formerly conceived between formal tendency (*Formtrieb*) and sensible tendency (*Sinnliche Trieb*). That notion, only conceptually deduced, occupies a fundamental place in Schiller's *Letters upon the Aesthetic Education of Man*, for the comprehension of poetical translation as a place for intersemiotic games. The tendency for aesthetic playing appears hier as the climax to the disclosure of mankind's humanity. Ludical performance of arts reaches thus its most powerful expression through fictional, poetical and translational mimesis.

Key-words: game, Schiller, tendency to play, intersemiotic games, aesthetic,

translation.

Referências

ADORNO, Theodor-Wiesegrund. Die Aktualität der Philosophie. In: *Philosophische Frühschriften*. Band I. Frankfurt a/M: Suhrkamp, 1996. p. 325-344.

ARIÉS, Philippe. Pequena contribuição à história dos jogos e dos brinquedos. In: *História social da criança e da família*. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.

BACHELARD, Gaston. *A poética do devaneio*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

BENJAMIN, Walter. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. São Paulo: Summus, 1984.

_____. Jogo e prostituição. In: *Obras escolhidas III* – Charles Baudelaire, um lírico no auge do capitalismo. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BRANDÃO, Junito de Souza. *Dicionário mítico-etimológico da mitologia e da religião grega*. Petrópolis: Vozes, 1991.

BRENELLI, R. P. *O jogo como espaço para pensar*. Campinas: Papirus, 1996.

BUYTENDJK, U. F. J. J. O jogo humano. In: GADAMER, H. G.; VOGLER, P. *Nova antropologia*. São Paulo: EPU/Edusp, 1974. v. 4.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1990.

COSTALIMA, Luiz. *Limites da voz (Montaigne, Schlegel)*. Rio de Janeiro: Rocco, 1993.

_____. *Mimesis: desafio ao pensamento*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.

DERRIDA, Jacques. *La dissemination*. Paris: Seuil, 1972.

_____. *A farmácia de Platão*. São Paulo: Iluminuras, 1991.

DUFLO, Colas. *Le Jeu – une approche phi-*

losophique. Paris: PUF, 1996.

_____. *Jouer et philosopher*. Paris: PUF, 1997.

_____. *O jogo de Pascal a Schiller*. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

EIGEN, M.; WINCKER, R. *O jogo: as leis naturais que regulam o acaso*. Lisboa: Gradiva, 1989.

ELKONIN, D. B. *Psicologia do jogo*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ENDE, M. *História sem fim*. São Paulo: Martins Fontes, 1985.

FINK, Eugen. *Le jeu comme symbole du monde*. Paris: Minuit, 1966.

FREIRE, J. B. *Jogo: entre o riso e o choro*. Campinas: Autores Associados, 2002.

FREUD, Sigmund. *Além do princípio de prazer e Escritores criativos e devaneio*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

GOLDEN, Mark. *Children and Childhood in Classical Athens*. Baltimore, London: John Hopkins University Press, 1993.

HUIZINGA, J. *Homo ludens*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.

ISER, Wolfgang. *O fictício e o imaginário – perspectivas de uma antropologia literária*. Trad. de Johannes Kretschmer. Rio de Janeiro: Eduerj, 1996.

JACOB, André (Org.). *Encyclopédie Philosophique Universelle*. Les Notions Philosophiques. Paris: PUF, 1990. v. 1.

JAEGGER, Werner. *Paideia: a formação do homem grego*. Mestre Jou.

KANT, Immanuel. *Crítica da faculdade do juízo*. Trad. de Valerio Rohden e Antônio Marques. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1997.

LEIF, J.; BRUNELLE, L. *O jogo pelo jogo*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *Tristes trópicos*. São Paulo: Martins Fontes, 1981.

LYOTARD, Jean-François. *Lições sobre a analítica do sublime*. Campinas: Papirus, 1993.

NUÑEZ, Carlinda F. Pate (Org.). *Armadi-lhas ficcionais: modos de desarmar*. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2003.

PESSOA Fernando. *Obra poética*. Rio de Janeiro: José Aguilar, 1972.

PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro: Zahar/INL, 1975.

SCHILLER, F. *A Educação estética do homem*. São Paulo: Iluminuras, 1995.

_____. *Kallias ou sobre a beleza*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

Notas

- ¹ Platão tem uma posição controversa em relação às práticas lúdicas: aprova-as, para a formação física de cidadãos, mas as desabona, se o jogo é empregado como mediador técnico para outros fins que não o prazer, por outras palavras, se escapa às prerrogativas do seu programa educacional (é o caso das práticas teatrais e judiciário-democráticas).
- ² Iniciam-se com Pascal as pesquisas matemáticas que provocam uma verdadeira reavaliação intelectual do jogo. Pascal tem duplo interesse nos jogos: como campo de estudo e de reflexão moral. É o que se lê nas *Pensées*: “A única coisa que nos consola de nossas misérias / é o divertimento, que é, no entanto, / a maior de nossas misérias”.
- ³ Em carta a seu amigo Montmort, Leipzig declara: “Os homens jamais são mais engenhosos do que na invenção dos jogos; o espírito encontra-se então à vontade” (apud DUFLO, 1999, p. 30). A revalorização leibniziana do jogo vem também do modelo matemático de análise dos problemas (seu interesse pelas probabilidades é maior do que a paixão lúdica).
- ⁴ Nas *Cartas* (1995), Schiller dá seguimento ao pensamento de Kant, principalmente na *Terceira crítica*, onde o jogo funciona como termo mediador que coloca em circulação as faculdades ali descritas (cf. KANT, 1995, p. 90).
- ⁵ No original “(Interaktion aber ist schon ein) *Spiel des Hin und Her*, das sich zwischen *making* und *matching* genauso wie zwischen Schema und Korrektur vollzieht” (1993, p. 491).
- ⁶ Um interessante desdobramento da noção de “jogo do

texto” foi dado por Mela Kocher, em sua análise de alguns jogos virtuais à luz da teoria iseriana da textualidade (*Spielwelten. Pixel-Bücher machen Geschichte*), em http://www.ds.unizh.ch/kjmedien/publis/dd_mk_2.pdf.

- ⁷ O caso de Hamlet cabe perfeitamente aqui: sem provas contra o assassino de seu pai e sua cúmplice, o príncipe se propõe dirigir a cena incriminatória. Com a fala final (Ato II, cena 2) – “The play is the thing” (grifos nossos) – ficam simultaneamente justificados o impedimento psicológico e a encenação, num único verso, exatamente naquele em que se acumulam outras associações: a de *play*, como *peça* e como *jogo*, possível em algumas línguas, como o inglês e o alemão; o *dúplce play* e o que lhe subjaz, inacessível, inominável, fundo absoluto de todas as razões e desgraças, designado psicanaliticamente por *das Ding*.
- ⁸ Aos mais remotos rituais da civilização grega e europeia se associam as primeiras noções de direito natural, cuja primeira cláusula, a lei justa por excelência, consistia no dever de sepultar os mortos, que era no caso dos heróis, acompanhado de soleníssimos jogos fúnebres (cf. *Iliada*, Canto XXIII, em honra a Pátroclo). O tema retorna na *Antígona* de Sófocles, no ambiente de plena democracia e vigência da prática jurídica. A peça explora a dramaticidade dos jogos advocatícios e organiza-se, como inúmeras peças do teatro grego, como disputa tribunalesca.
- ⁹ Os jogos atléticos originam-se dos rituais fúnebres arcaicos, nos quais a vitalidade dos vivos funcionava religiosa e misticamente como nutriente para as almas desvalidas e enfraquecidas dos mortos. Nessa operação de infusão que a escatologia grega preconizava interferiu em grande medida a concepção democrática, que, por meio do direito sagrado ao sepultamento e às honras fúnebres, convalidava, na vida pós-tumular, a isonomia entre todos os mortos, assim como a solidariedade entre vivos e defuntos.
- ¹⁰ A essa altura, a antropologia rousseauiana, assente sobre a função pedagógica dos jogos, já fora contraposta por Kant. O destaque que Rousseau concede à experiência lúdica (como forma prazerosa de trabalho e meio através do qual o homem aprende o conceito de liberdade, associado à formação do ser humano em plenitude e à preparação dos requisitos para o ingresso no mundo do trabalho) foi contraposto por Kant em mais de um lugar (nas *Reflexões sobre a educação*, nos *Fundamentos da metafísica dos costumes* e na *Antropologia de um ponto de vista pragmático*). O filósofo demonstra que os jogos não ensinam a trabalhar, porque têm outros fins. Em compensação, oferecem uma aprendizagem da própria vida, favorecendo o desenvolvimento do ser humano global e a apreensão do princípio supremo da moralidade: a autonomia da vontade. Kant chega a afirmar que os jogos ensinam o indivíduo a oferecer a si mesmo a sua lei, o que é o caminho fundamental para a realização do imperativo categórico kantiano (“Age de tal forma que o melhor de tua ação possa ser tomado como uma lei universal da natureza”).
- ¹¹ A quebra do jogo estético, que o sentimento sublime empreende, impõe-se de tal forma a Kant que, mesmo prejudicando o equilíbrio alcançado pelo juízo do gosto, é

anunciado *en passant*, na *Introdução* da obra e, depois, na *Análítica*, formulado como complementar, contraditório e dialético ao do belo, três possibilidades que tornam suficientemente instável o conceito de sublimidade.

¹² O coringa, da língua portuguesa, é um termo que, em sua, etimologia africana (*quimb.*), significa “matar”, “fingir”.

Em certos jogos é a carta de baralho que muda de valor segundo a combinação que o parceiro tem em mão. Traz em si o sinete da imortalidade e de uma transcendência que vence a racionalidade de todos os jogos.

¹³ A razão burla a interdição de achar na intuição sensível objeto correspondente a conceitos – o objeto sublime desaparece. O que fica em seu lugar é um efeito, um anteparo, um par analógico, um duplo insólito, tensional, um outro de mim que não sou eu. Instaura-se a dinâmica lúdica, que esconde, dissimula, camufla o objeto a cuja representação a razão sonega uma forma, mas é capaz de prover tensão.

¹⁴ Cf. *Kallias ou Sobre a beleza*, Carta XVI.